Curso de dibujo MANGA

03



NARRATIVA
- Líneas argumentales
- El mejor héroe

TÉCNICA
- Papel y lápiz
- Degradados con lápiz

DIBUJO
- Ejes de la cabeza
- Iluminación básica

CULTURA
- Yuu Watase
- Manga de humor

SALVAT

EL GUIÓN

LÍNEAS ARGUMENTALES

Se llama línea argumental a la sucesión de acontecimientos que componen una historia. A lo largo de cualquier historia manga, hay diferentes momentos clave que todo buen guionista ha de tener en cuenta para explotarlos y así obtener el mejor resultado de su esfuerzo.

El desarrollo de una historia suele ser un proceso más orgánico que científico, lo que quiere decir que las tramas "crecen" en la cabeza del guionista y sólo se sistematizan cuando se pasan a papel... Con suerte. En Japón, cuando un artista empieza una serie, está a merced de su popularidad: puede que acabe en un par de entregas o puede que se alarge decenas de tomos. ¿Vale la pena trabajar con una estructura? ¿Cuál es la estructura básica de una historia?



1. PLANTEO. Presentación de personajes y de las situaciones en las que van a verse envueltos, dando lugar al argumento.



2. NUDO. Desarrollo de los personajes y tramas planteados, acción, acontecimientos varios que componen la historia.



3. DESENLACE. La conclusión de la historia, de los argumentos presentados y de las circunstancias de sus protagonistas.

1 BLOQUES NARRATIVOS

No toda la narración tiene siempre el mismo ritmo. A lo largo de la historia, se suceden circunstancias muy diversas, siempre buscando mantener al lector interesado, desarrollando el contenido, creando momentos de intensidad emocional e intentando darles todo el valor posible para que el lector se involucre con ellos. Una narración será más interesante si está bien equilibrada: si los momentos de gran emoción llegan en el momento justo, si el lector se le da oportunidad de descansar y asimilar nuevas situaciones, etc. Todos estos conceptos forman parte de la narrativa clásica, y no son excluyentes: siempre puede haber una nueva estructura, con la única condición de que funcione.



- Anticipación o crescendo: progresión que conduce a un momento cumbre.



- Momento cumbre o clímax, que va seguido del anticlímax.



- Transición. Se presentan nuevos contenidos y se preparan nuevas tramas.

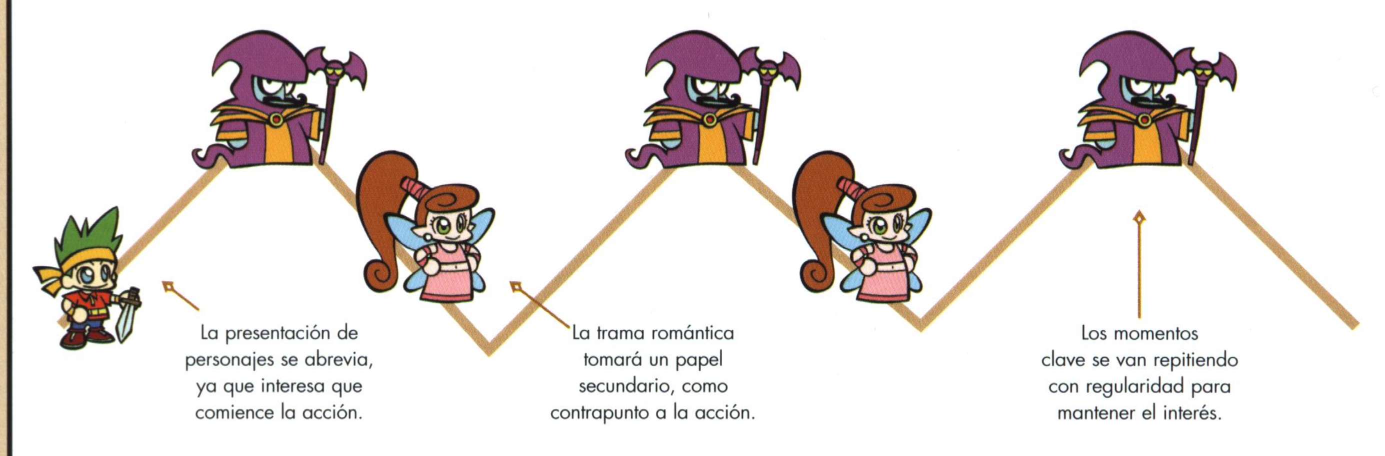


- Conclusión. La historia acaba y se da ocasión al lector de abandonarla.

2 LÍNEA ARGUMENTAL CAMBIANTE

Algunos esquemas de historia tienden a repetirse mucho, ya que hasta cierto punto la historia es prisionera del formato en que se publica. La estructura tradicional de la novela es "planteo, nudo y desenlace", porque esta estructura es adecuada a ese formato. Como la mayoría de mangas se publican por episodios, su estructura suele incluir el momento cumbre al final del mismo, para "forzar" al lector a leer la continuación. Esta estructura de "lo interesante al final" se llama *cliffhanger* en cine y es también habitual en los comic-books americanos.

1. La estructura de *cliffhangers* seriados alterna momentos de gran emoción con escenas de transición.



2. La estructura tradicional suele aplicarse en obras de las que sí se sabe cuándo llegará el final.



3. La estructura culebrón también cambia de ritmo, pero de forma menos acusada. La idea es mantener el interés del lector de forma continuada.



Todas las historias de esta ficha son lineales, es decir, que suceden con una progresión temporal continua.

EL HÉROE

ALGUIEN A QUIEN CONOCER

El personaje del héroe es la clave de la historia. Aunque a veces pueda no ser el favorito del público, alrededor de él sucede toda la acción, son sus peripecias las que determinan el seguimiento de la acción y es su "destino" el que debe resolverse. ¿Qué hace que un héroe sea interesante?



La pregunta es: ¿qué es un héroe? No es nada fácil de contestar, y como prueba ahí va el diccionario, que nos dice, a modo de Forrest Gump, que héroe es aquel "que lleva a cabo una acción heroica" y, sigue definiendo, "gloriosas hazañas y hechos grandes y memorables". Por lo menos, nos da una pista:

- Al héroe se le reconoce por sus acciones (y no por su físico o su simpatía).

Una "acción" heroica puede ser muchas cosas: en las primeras páginas de *Video Girl Ai*, el manga de Mazakazu Katsura, Yota Moteuchi, el protagonista, debe aceptar que la chica que a él le gusta, Moemi, le guste también a su mejor amigo, y decide dejarle via libre. Yota es un héroe.

¿ES UN HÉROE?

¡Quizá! Desde luego, tiene actitud de ir a realizar una hazaña heroica y, en la mayoría de mangas, sí será el héroe. Pero... ¿y si es sólo su mejor amigo? ¿Su rival? ¿Un conocido casual? ¡No hay que juzgar por el aspecto!

Ahora bien, para el manga, es mucho más realista hablar de "protagonista" que de "héroe", y es más fácil de definir hasta para el diccionario: "personaje principal de la acción". Por lo tanto:

- Protagonista es aquel personaje que se encuentra en el centro de la historia, la justifica y la define.

Yota Moteuchi es el protagonista de *Video Girl Ai*. La historia que se explica es la suya, no la de Moemi, Ai o cualquier otra de las encantadoras chicas que le rodean. El punto de vista del lector es el suyo, a veces aporta su voz en off y es su historia la que tiene principio, nudo y final.

1 HÉROES A RECORDAR

Si quieres encontrar el héroe perfecto, busca entre aquellos personajes cuyas aventuras puedas recordar aun después de haber pasado mucho tiempo desde que las leíste. Si fue así, si algo en ese personaje llamó tu atención, fue porque su cualidad de héroe hizo que sintieras algo por él, que te interesara. Intenta decidir qué cualidades concretas hicieron que te fijaras en él... y tendrás la primera pieza para componer a tu propio héroe. El mismo proceso puede funcionar al revés: qué historias te parecieron forzadas, falsas, aburridas, pretenciosas. Así tendrás un amplio repertorio de características a evitar.

*Manji, el protagonista de *Mugen no Junin*, tiene dos cualidades positivas: es un hombre con una misión (lo que le da un objetivo a su historia) y es un samurai, lo que le garantiza una imagen impactante.

**Escaflowne* es una obra coral, pero el carácter impetuoso de Van Fanel y su valor a toda prueba atraerán a aquellos que admiren estas cualidades y deseen poseerlas. Es un típico héroe de fantasía.

*¿Qué es esto? Keitaro Urashima, de *Love Hina*, es un chico patoso y no muy inteligente, con el que todos se identifican, que vive rodeado de chicas (que es donde todos querrían estar). Es el típico héroe/antihéroe del manga shonen.

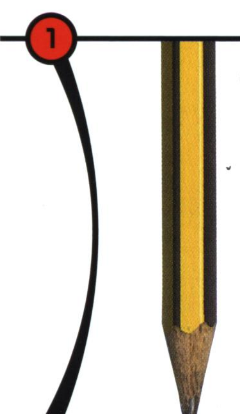
*Un aspecto inusual, poderes sobrenaturales y un carácter no muy amable hacen de Inu Yasha un personaje en el que todos se fijan. Es un héroe muy habitual de la autora Rumiko Takahashi.

PAPEL Y LÁPIZ

LA BASE TÉCNICA DEL DIBUJO

A la hora de elaborar un manga sólo hay un par de cosas que son esenciales: el papel y el lápiz. Cualquier otro utensilio –tramas complicadas, una mesa de dibujo, un set de pinceles japoneses– es posible que mejore el resultado, pero sin estos dos elementos, nos servirá de bien poco.

1 ¿QUÉ ES UN LÁPIZ?



Técnicamente, un lápiz consiste en una fina barra de grafito y de arcilla prensados, introducida dentro de un cilindro de madera. Su función básica es escribir y dibujar. Los hay de innumerables clases, tamaños y colores, no todos aptos para el dibujo.

2 INSTRUMENTO VERSÁTIL



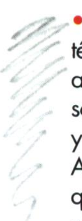


Desde el modesto lápiz de carpintero a los caros portaminas de los arquitectos, este instrumento nos ofrece grandes posibilidades, ya sea tanto por sus diferentes grados de dureza como por el abanico de colores que forman el catálogo de las diferentes marcas.

3 CLASES, DUREZAS Y USOS



El grafito es carbono casi en estado puro, que llega a la fábrica pulverizado. Una vez allí, se mezcla con arcilla para formar una pasta, que a continuación se moldeará en forma de barritas. La dureza de una mina de lápiz depende de la cantidad de arcilla que se haya empleado en la mezcla, siendo una mina más dura cuando mayor es la proporción de arcilla y más pequeña la de grafito. ¿Qué efecto tiene esta "dureza"?



• 8H: Ideal para dibujo técnico. No mancha aunque apoyes la regla sobre una línea anterior, y su trazo es muy preciso. A cambio, es tan duro que puede llegar a marcar la hoja.



• 3H: Otra buena opción para dibujar tus páginas; un lápiz duro, con la capacidad de dar todo el detalle que desees.



• HB: Es perfecto para pasar a limpio tus páginas antes de entintar, ya que su dureza permite definir muy bien el trazo.



• 3B: Su blandura permite buenos resultados en retratos, pero para la mayoría de estilos resulta en exceso blando para dibujos detallados.



• 8B: Su ductilidad lo hace ideal para ser difuminado, para sombras, o para trabajos con gris.

CLASIFICACIÓN

Dependiendo de su dureza, los lápices de dibujo se clasifican en diferentes grupos:

- Blandos, de 9B a H.
- Medios, de 6B a 4H.
- Duros, de B a 9H.

Recuerda: H es duro, B es blando.

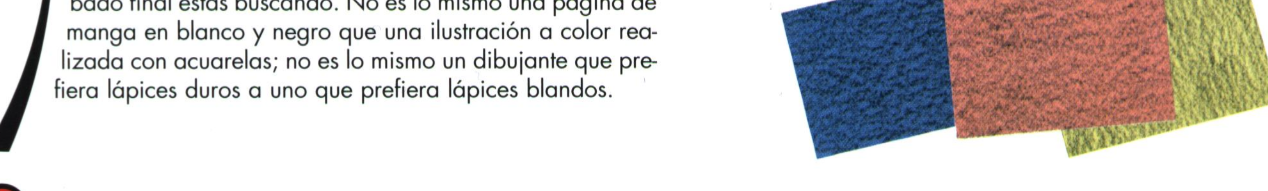


¿QUÉ ES EL PAPEL?

El papel es un material que se suele presentar bajo el formato de hojas planas. Cada una de esas hojas de papel está realizada a base de fibras vegetales molidas, disueltas en agua y aglutinadas con cola. Una vez secas, estas hojas sirven para dibujar, escribir o imprimir sobre su superficie.

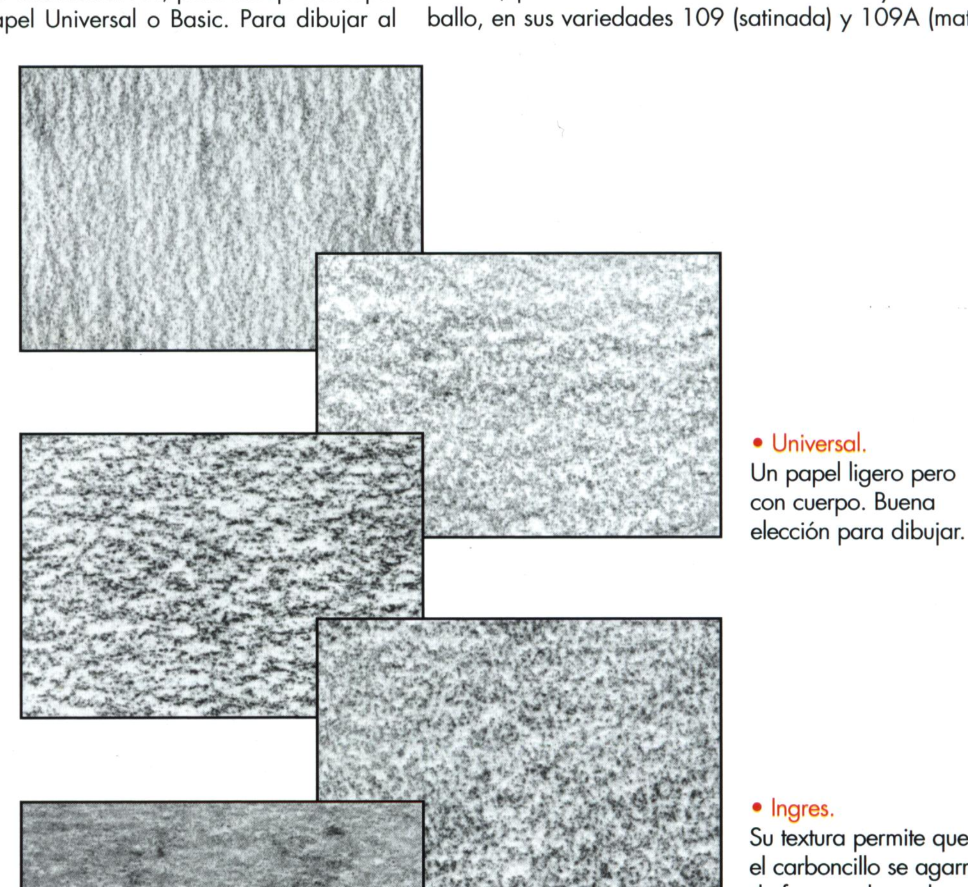
Antes de ponerte a trabajar, deberás plantearte qué acabado final estás buscando. No es lo mismo una página de manga en blanco y negro que una ilustración a color realizada con acuarelas; no es lo mismo un dibujante que prefiera lápices duros a uno que prefiera lápices blandos.

Cada utensilio de dibujo exige una superficie adecuada y que resista la guerra que vamos a darle con nuestro trabajo. Además, cuestiones de disponibilidad y de precio pueden afectar la elección, por no hablar del formato: los originales de manga suelen tener formato DIN-A-4, mientras que los originales europeos y americanos suelen ser mucho más grandes.



CLASES Y USOS

Como ya hemos explicado, cada utensilio de dibujo necesita un papel adecuado. Así, para dibujo con lápiz suele usarse un papel Universal o Basic. Para dibujar al carboncillo apuntes del natural, se utiliza el Ingres. Para entintar, puede usarse desde un Marca Mayor o un Caballo, en sus variedades 109 (satinada) y 109A (mate).



• Caballo 109.
Recio pero suave. Ideal para el acabado normal en tinta.

• Universal.
Un papel ligero pero con cuerpo. Buena elección para dibujar.

• Caballo 109A.
Además de la tinta, soporta hasta cierto punto la acuarela.

• Ingres.
Su textura permite que el carboncillo se agarre de forma adecuada.

• Marca Mayor.
Muy satinado, ideal para un trazo de tinta preciso.

• Basic grueso.
Ideal para abocetar las páginas a lápiz.

DEGRADADOS

LA CLAVE DE UN BUEN ACABADO

Una vez se domine el acabado plano y las sombras definidas, llega el momento de afrontar un reto más ambicioso: jugar con la intensidad del color o usar varios colores para hacer degradados y realizar transiciones interesantes entre diferentes zonas.

Hay un "degradado" cuando la intensidad de un color no es uniforme. Hay que distinguir entre degradado y color sólido o plano:

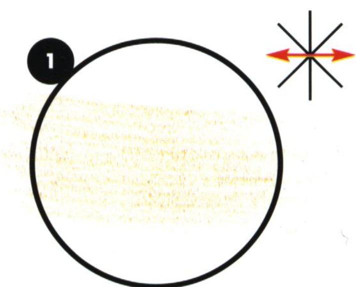




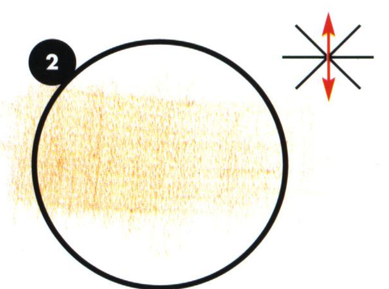


Hay dos maneras de realizar un degradado:

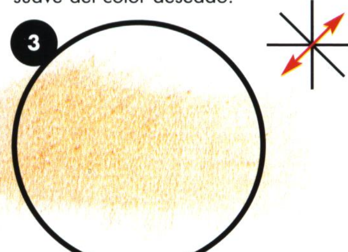
- Con un sólo color. Usando un solo lápiz de color, el degradado va de ese color al blanco del papel.
- Con dos colores. Cualquier combinación de colores es posible, ya que sólo importa lo que se quiera o se necesite unir.



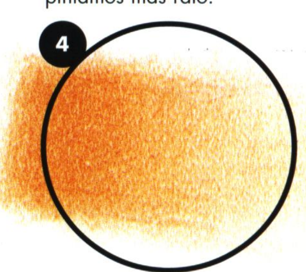
* Siguiendo una dirección, horizontal, damos una capa suave del color deseado.



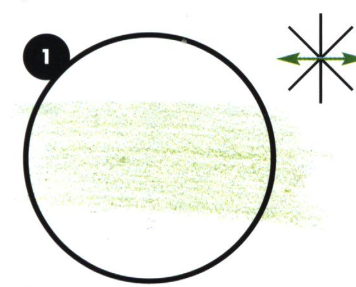
* Ahora en vertical, decidimos que a la izquierda pintamos más rato.



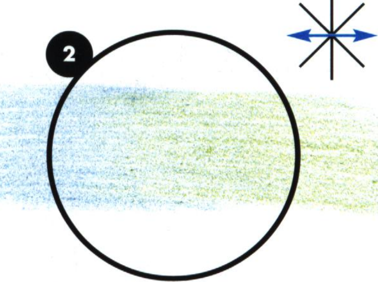
* En diagonal esta vez, repetimos el proceso. Pasamos más veces por el lado izquierdo que por el derecho, sin apretar.



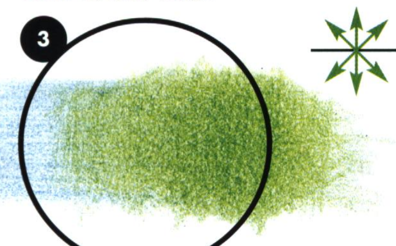
* Diagonal izquierda, idéntico proceso... y recomenzar con los pasos hasta obtener el resultado deseado.



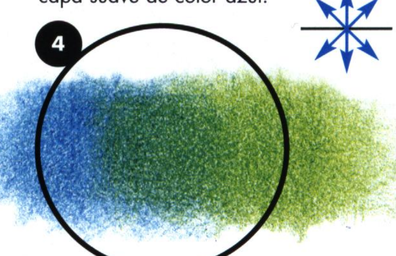
* Siguiendo una dirección, horizontal, una capa suave de color verde.



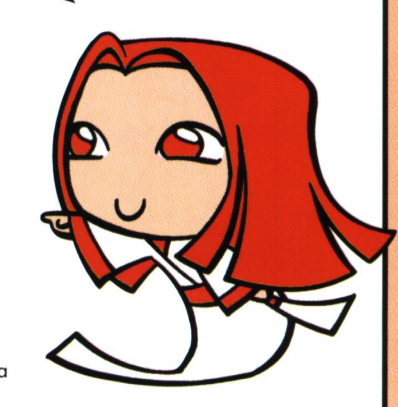
* En la parte izquierda y en la misma dirección, una capa suave de color azul.



* Verde, vertical y las dos diagonales, insistiendo más en los dos extremos, pero sin apretar.



* Idéntico proceso seguimos con el azul, hasta completar todas las direcciones. ¡Ya está!



DEGRADADO DE COLOR

DURACIÓN	60 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPICES DE COLORES

LÁMINA Nº 005 **Los colores planos hacen que la figura tenga pocos matices, así que siempre hay que combinar su uso con el de los degradados para obtener efectos interesantes. En este caso, resulta además muy importante la elección de colores.**



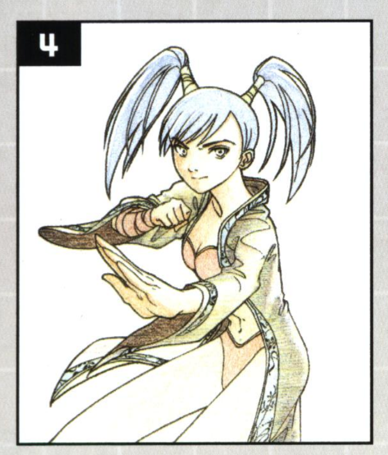
1 Buscando las sombras. Hemos decidido que la luz viene por la derecha. Para no perder nos cuando empecemos a pintar a color, hemos hecho un boceto en grises para comprobar que las sombras estén bien situadas.



2 La piel y el cabello. La piel, el cabello y la tira del borde de la cenefa se han pintado con colores planos, con degradados en las zonas que destacan esta dirección.



3 El vestido. El top y el maillot también tienen un acabado plano. Donde da la luz, hemos dejado un matiz más claro del color. Observa como esos "puntos de luz" son, en realidad, sobre todo el papel blanco.



4 Las sombras. Combinamos técnicas: en la piel, tenemos sombras con degradados. En el vestido, usamos trazos en una sola dirección (horizontal). En los dos casos, hemos usado colores de tonos más oscuros.

5 Detalles. En el cabello, hay un degradado de azul a marrón. En el último momento, en las zonas más oscuras, se ha apretado, con cuidado, para no atravesar el papel.



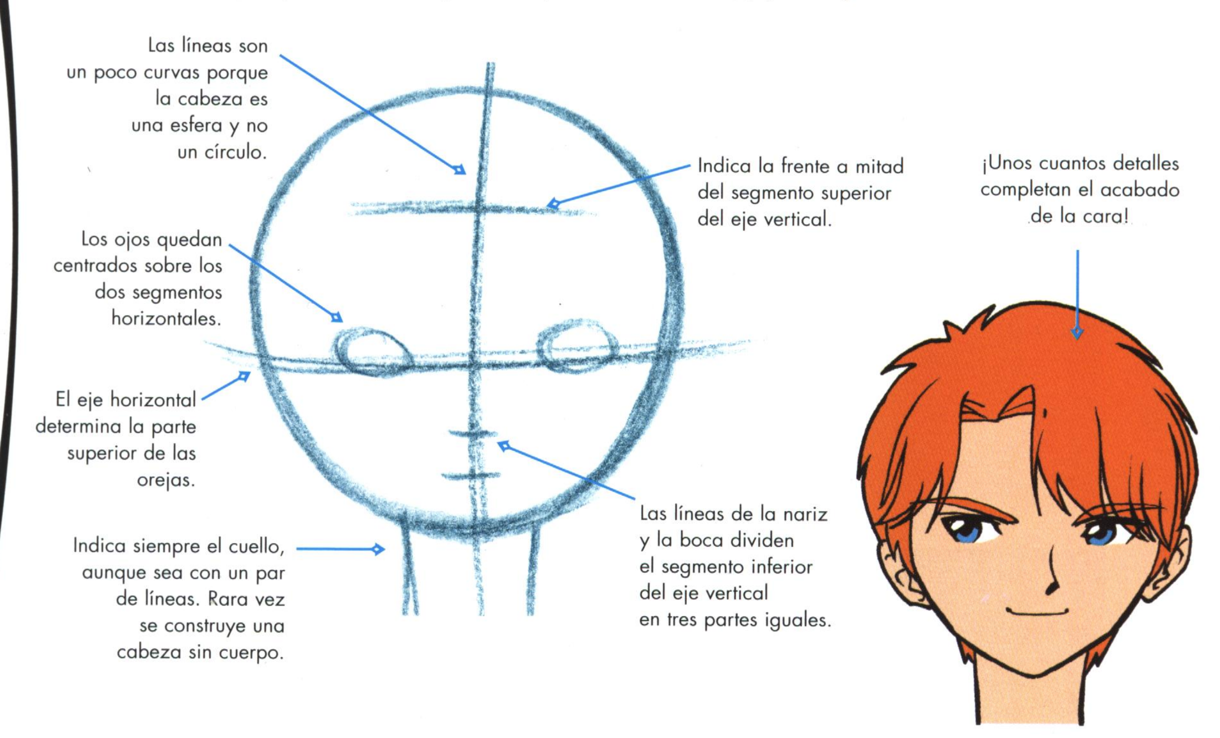
EJES DE LA CABEZA

EJES Y PROPORCIONES

Muchos dibujantes novatos encuentran extremadamente difícil realizar con corrección un rostro humano. Pese a sus pocos elementos constituyentes, colocarlos en el orden y posición correctos es todo un desafío, frente al que a veces vacilan dibujantes mucho más expertos.

1 CARA FRONTAL

Realizar una cara frontal, sin embargo, no es un gran problema si se tiene en cuenta que se parte de una estructura relativamente sencilla, como es un círculo y dos ejes que se cruzan en ángulo recto. El eje horizontal parte el círculo un poco por debajo de la mitad, y en el espacio superior, se define una segunda línea que distinguirá la frente del cabello. ¿Parece fácil? No lo es, y si miras el ejemplo inferior, verás que en ambas figuras hay muchísima diferencia. Concéntrate de momento en la estructura básica, y ya irás perfeccionado los acabados.



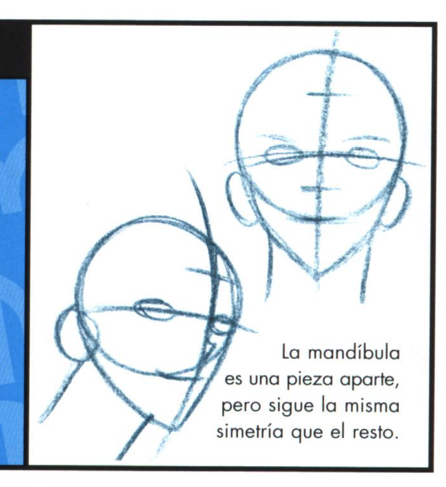


SABÍAS QUE... No hay un solo modelo

Hay varias maneras que existen de plantear el dibujo de una cara, aunque la del círculo –o esfera– con sus ejes es la más sencilla de aproximar al diseño que caracteriza el manga shonen.

Pero conviene no olvidar que hay otras formas de afrontar el mismo problema. Por ejemplo, para conseguir un aspecto más estilizado en las cabezas, se puede dibujar la misma esfera y los mismos ejes... pero añadiendo una mandíbula triangular a la estructura.

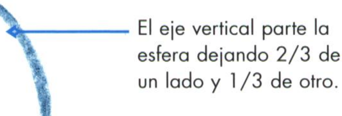
Las caras son más alargadas, la mandíbula más puntiaguda y el efecto conseguido es muy diferente. Éste es, además, el principio del diseño de caras en casi todos los mangas shojo.



La mandíbula es una pieza aparte, pero sigue la misma simetría que el resto.

2 UN PASO INTERMEDIO

Sucede con las cabezas lo mismo que con el cuerpo: es más normal verlas de 3/4 que de ninguna otra manera. En esta vista de tres cuartos, lo importante sigue sin ser el acabado final: la estructura básica es lo que se ve en los dos primeros pasos. Todo lo demás, un perfecto entintado, un buen trabajo de color o el uso de muchas tramas, no van a ocultar un defecto de estructura ni al espectador menos puntilloso. Simplemente, todo el mundo tiene una cabeza, todo el mundo sabe cómo es y no van a dejarse engañar.

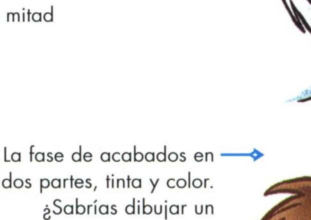


El eje vertical parte la esfera dejando 2/3 de un lado y 1/3 de otro.

El eje horizontal sigue en su sitio, ligeramente por debajo de la mitad de la esfera.

El cuello se ha movido. Ya no está centrado sobre la línea, pero sí sobre la esfera.





La fase de acabados en dos partes, tinta y color. ¿Sabrías dibujar un acabado diferente sobre esta estructura?



La línea de la frente puede variar un poco su posición, dependiendo del peinado que queramos.

La oreja se apoya de nuevo sobre el eje horizontal.

Observa cómo el perfil de la cara termina en punta y la mandíbula sí sobresale de la esfera.

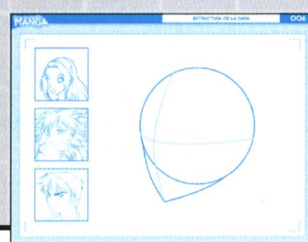
DURACIÓN	30 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	LÁPIZ, GOMA, REGLA

ESTRUCTURA DE LA CARA

LÁMINA Nº 005 **Practicar la estructura de la cara es tan importante como hacerlo con la estructura del cuerpo, y el método es el mismo: definir primer la estructura y después pasar a los acabados. Para obtener el mejor resultado de este ejercicio, repasa con cuidado los datos de la página.**

Esta Lámina de Ejercicios presenta dos partes diferentes, que permiten realizar dos prácticas diferentes. Igual que sucedía con el cuerpo, se puede ir de la estructura a los acabados o viceversa.

A. En la parte izquierda de la Lámina, con un lápiz o un rotulador, traza los elementos de la estructura de la cara: eje vertical y eje horizontal, línea de la frente, posición de la boca, de la nariz y de los ojos.



B. En la parte derecha de la Lámina, donde se encuentra el eje vertical y el círculo básico, construye una cara como la del modelo en 3/4 de esta página siguiendo el modelo mostrado: primero la estructura, después el esbozo de los diferentes elementos de la cara y por último los acabados.

Una vez completada, esta cara puede utilizarse también para realizar la práctica de sombreado de la entrega 4.



CONCEPTOS BÁSICOS

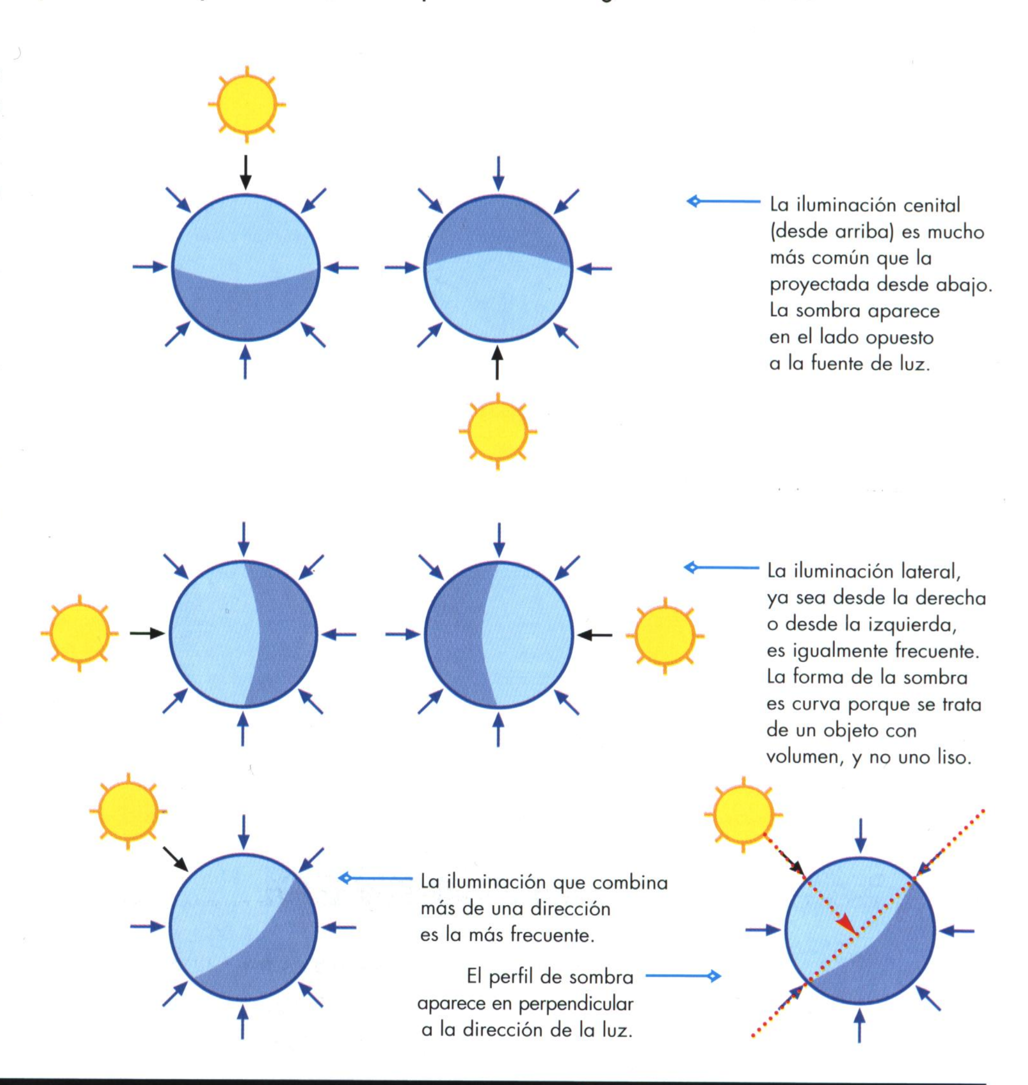
EL ORIGEN DE LA LUZ

Hay muy pocas ocasiones en que los objetos iluminados no produzcan sombra. Sólo con iluminación muy difuminada o en la oscuridad más absoluta se consigue este fenómeno, y está claro que donde hay sombras, tiene que haber luz. ¿Cómo funciona?

Para saber qué clase de iluminación conviene a un personaje o a una escena, hay que entender cómo funciona la luz, respondiendo a tres preguntas básicas:

- ¿De dónde viene la luz? Hay que identificar claramente cuál es el punto de luz y su posición respecto al objeto iluminado.
- ¿Cuántos puntos de luz hay? Lo más normal son las iluminaciones con más de un punto de luz.
- ¿Qué clase de luz es? Natural o artificial, definida o difusa...

Por último, hay que tener en cuenta qué clase de objeto está siendo iluminado, ya que cómo sea la superficie va a afectar a cómo la veamos.



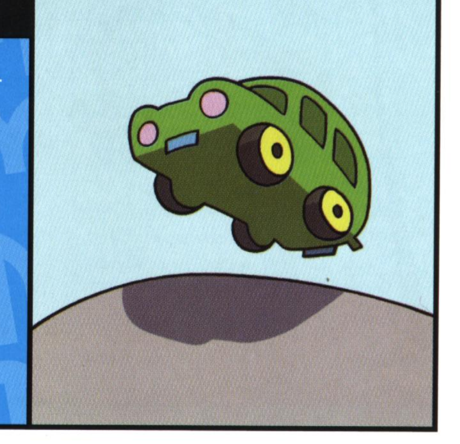


CONSEJO MAESTRO Utilidad de la luz

Hay mucho trabajo en aprender a iluminar correctamente una escena o un personaje. Así que conviene recordar para qué sirven todas esas sombras. La iluminación tiene tres propósitos fundamentales:

- Dar tridimensionalidad a los objetos y fondos. El mundo real funciona con luces y sombras.
- Dar textura a los objetos presentados, aprovechando que la luz no brilla igual sobre los distintos materiales.
- Añadir contenidos de emoción, ya que la iluminación es un recurso más para ofrecer información al lector.

Observa la escena del coche y decide si quieres que en tu mundo haya luz y sombras.



1 ¿CUÁNTOS PUNTOS DE LUZ HAY?

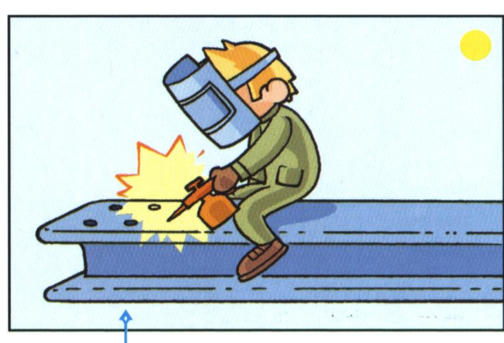
Imagina una persona sentada en el sofá, jugando con una consola en una habitación con ventanas. ¿Cuántos puntos de luz puede haber en esa escena? La respuesta es que al menos dos (la televisión y la luz natural que entre por las ventanas), y quizá tres, si es que alguna luz eléctrica está encendida en la habitación. La iluminación adecuada de una escena siempre requiere ponerse en una situación concreta.

Ejemplo perfecto de fuentes de luz es un futbolista. Como los campos de futbol tienen puntos de luz en todos los lados, proyecta al menos cuatro sombras.

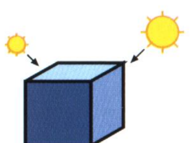


Este soldador, a plena luz del día, aparece con la espalda iluminada y el rostro a contraluz.





Gracias a la intensidad de luz del soplete, la sombra queda reducida a una mera línea.



2 ¿QUÉ CLASE DE LUZ ES?

Es fácil decir que la iluminación es natural o es artificial, pero en el campo de la luz hay muchos matices, que repercuten en las sombras, que tienen por su parte varias cualidades principales:

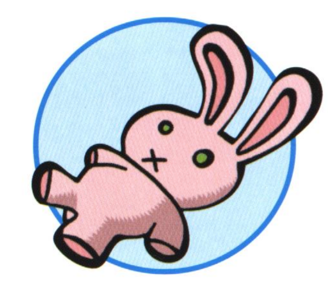
- Su tamaño y posición, que dependen de la posición del punto de luz.
- Su densidad, que depende de la intensidad de la luz que las esté iluminando.
- Su contorno, que depende tanto de la intensidad de la luz como del material que compone el objeto iluminado. Un ejemplo inmediato: la luz no repercute igual sobre la piel que sobre el cabello.



La textura rugosa de una piedra se traduce en sombras que se proyectan sobre el propio objeto.



Una superficie lisa y brillante genera sombras nítidas, muy definidas.



Una superficie irregular dará lugar a sombras de perfil también irregular.

YUU WATASE

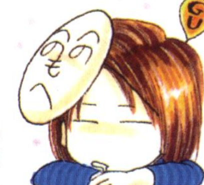
ACCIÓN Y ROMANCE

Esta autora nació el 5 de marzo de 1970 en la ciudad de Osaka y debutó en 1989. Yuu Watase parece haber encontrado la fórmula del éxito creando manga para chicas que aúnan historias de amor con complejas tramas donde, en realidad, predomina la acción.

Desde que Yuu Watase apareció en el mundo del shojo manga, dejó claro que no quería historias sensiblonas. Desde su primera obra, *Pijama Ojama*, con la que debutó en 1989, impuso su estilo personal, alejado del tópico estilizado y etéreo que hasta entonces había sido imperante en el shojo.
Su dibujo es limpio y proporcionado, más cercano al realismo del shonen que al romanticismo del shojo, aunque mantenga, claro está, algunas pautas muy reconocibles del género –como el uso de SD, corazoncitos, flores y otros iconos gráficos–. Su gran éxito ha sido *Fushigi Yugi*, la historia de dos estudiantes que viajan a un extraño mundo paralelo donde está a punto de estallar una guerra, cuyo fin sólo Miaka, la protagonista, puede decidir. Desde entonces, el prestigio de esta joven autora no ha dejado de crecer.



Tamahome y Miaka son la pareja protagonista de *Fushigi Yugi*.

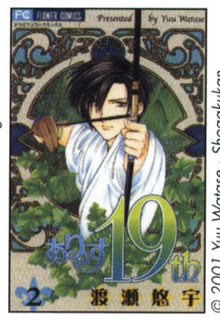


Caricatura de Yuu Watase publicada en el tomo 1 de *Alice 19th*.

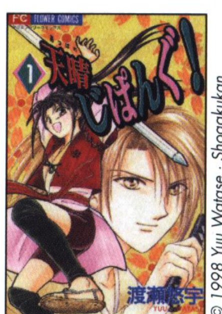
1 MÁS ALLÁ DE *FUSHIGI YUGI*

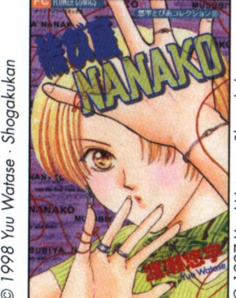
Yuu Watase es una autora prolífica. Durante los primeros años de su carrera publicó hasta un total de 14 historias cortas que recientemente han sido recopiladas en la colección *Watase Yuu Masterpiece Collection* (5 tomos), y varias series cortas como *Epotrans! Mai*. En 1992 empezó a publicar *Fushigi Yugi* (18 tomos) compaginándola con dos series cortas: *Oishii Study* y *Musubiya Nanako* (1 tomo cada una). En 1996 llegó *Ayashi no Ceres* (13 tomos), después *Imadoki* (5 tomos) y actualmente publica su serie más reciente, *Alice 19th*.





**Fushigi Yugi* y *Alice 19th*, dos grandes éxitos de la autora.





*Dos de las obras cortas de Yuu Watase.



2 LA OBRA: *FUSHIGI YUGI*

Alejada de las típicas historias shojo donde lo importante parece ser dibujar a sus protagonistas con bonitos vestidos, *Fushigi Yugi* muestra espectaculares combates, tanto mágicos como físicos. Lo más característico del trabajo de Watase son sus complejas composiciones de página y la violencia implícita en sus obras, tan poco usual en el manga femenino. En esta escena de acción, correspondiente a las páginas de la 136 a la 138 del tomo 8, Nuriko protege a Miaka del ataque de una bestia maligna azuzada por sus enemigos.



Complicado vestuario, prolífico uso de tramas y ausencia de fondos… son claves propias del shojo.

La autora escoge en este caso una planificación de página regular, para hacer comprensible la acción.

Nunca falta algún elemento de humor para hacer menos tensa la acción.

El uso de las líneas cinéticas expresa velocidad o destaca el objetivo del ataque.

RECUERDA

Cada página debe leerse en sentido oriental, de derecha a izquierda.

3 MIAKA YUUKI

Se ve envuelta en una historia casi legendaria que le viene grande. La trama permite seguir la evolución de Miaka, influenciada por lo que sucede a su alrededor: de chica despreocupada a adulta responsable, va madurando hasta ser una auténtica heroína.

4 FUSHIGI TV

El éxito del manga llevó a *Fushigi Yugi* a la pequeña pantalla, donde arrasó con todo, algo poco habitual con un shojo. Firmada por el Studio Pierrot, la serie consta de 52 capítulos y condensa los tomos 1 a 13 del manga. Los cinco restantes se rodaron en formato OVA.

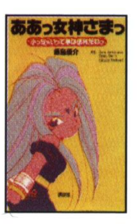


EL HUMOR

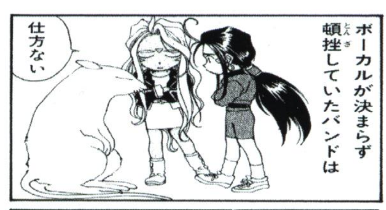
EL GÉNERO INEVITABLE

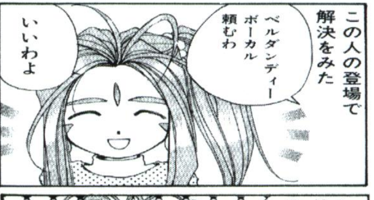
Hay sólo un género que existe en todos los países en los que existe el cómic. Cada uno tendrá sus particularidades, pero siempre habrá hueco para el humor en alguna de sus formas, y el manga no es una excepción.

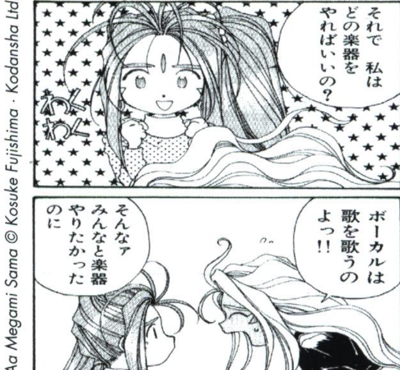
El formato tradicional del humor es la tira cómica en cuatro viñetas, que en Japón se ordenan en vertical en vez de en horizontal. La tira no es un formato autónomo, sino que se encarta en otra clase de publicación, normalmente un periódico o revista, pero a veces las últimas páginas de algún manga de éxito u otra clase de publicación. Una tira se llama yon koma ("cuatro cuadrados", es decir "cuatro viñetas"), nombre que se aplica a todo el género.



• Las protagonistas de *Ah! Mi diosa* tomaban partido por el humor en su propia colección de tiras, un camino seguido por otros mangas famosos.





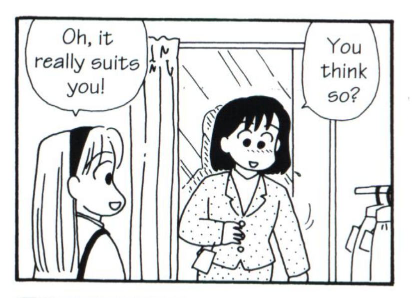


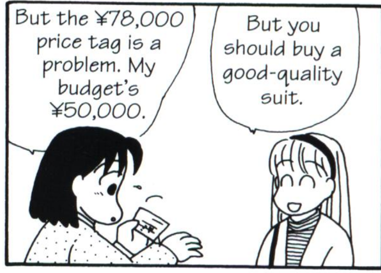


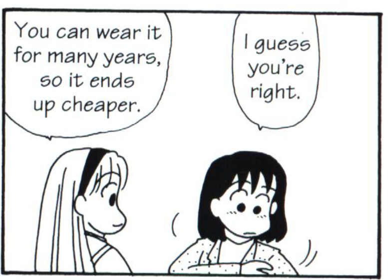
• Un clásico: *Sazae san*, de Machiko Hasegawa, que apareció durante décadas en un periódico de gran tirada. Relataba las aventuras cotidianas de una familia corriente.



The same for many years









• Un clásico moderno: *OL Shinkaron* ("La evolución de las chicas de oficina"), reflejaba con exactitud las desventuras cotidianas de las *office ladies*, tan imprescindibles como ignoradas por las grandes empresas japonesas.





GRANDES PEQUEÑAS OBRAS

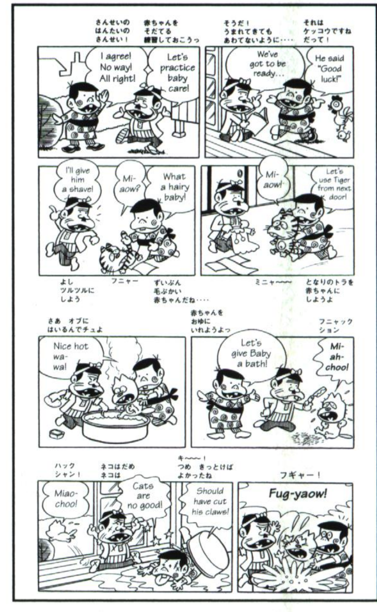
Con las mismas características que las tiras pero en formato de 4 a 16 páginas, los mangas de humor permiten desarrollar los temas más diversos. En cualquier revista japonesa estándard, con sus 12 ó 14 series, siempre habrá un par de ofertas puramente humorísticas, no importa a qué público vayan dirigidas. Igual sucede en la pequeña pantalla, que mantiene siempre una cuota para esta clase de historias.





Dr. Slump © 1981 Akira Toriyama · Shue-

* El humor absurdo y delirante de Akira Toriyama, llevó a *Doctor Slump* a la fama.



Tensai Bakabon © 1999 Fujio Akatsuka · Kodansha International Ltd.



* *Bakabon* es la historia de dos personas de recursos intelectuales limitados pero de gran corazón.





* *Noritaka*, en teoría un manga de lucha, derivó más y más al humor, muy del gusto de su autor, Takashi Homori.

Hakaio Noritaka! © 1994 Takashi Hamori · Kodansha Inc.





* *Crayon Shin chan*, humor gamberro y trazo minimalista, ha llevado a su menudo protagonista a la polémica en medio mundo.


Crayon Shin chan © Yoshito Usui · Futabasha


Curso de dibujo
MANGA

